POPULOUS™

ポピュラス

IMAGINEER CO., LTD.

ユーザーズマニュアル

Bullfrogスタッフメンバー

Peter Molyneux(ピーター モリニュー)

プログラミング・チームの大黒柱的存在で、革新的なテクノロジーを駆使しながら、各プロジェクト全ての監督をしています。ゲームの作戦、戦術の組み立てを得意とし、主にゲームの型づくりをしています。

Glenn Corpes(グレン コルペス)

グラフィックスとAtariのスペシャリスト。初め、グラフィックスチームの指導者として加わったメンバーでしたが、いつのまにかプログラミングに興味を持つようになってしまいました。人からの意見は何でも「無理」と決めつけながらもひとりでこっそりやり遂げてしまいます。

Les Edgar(レス エドガー)

退屈な仕事を一手に引き受けてくれているのがレスです。彼の仕事はチームを励ますことで、「いったい、いつできあがるんだ/」という声が聞こえることもしばしば…。ばらばらなチームをまとめて素晴らしいゲームをつくりあげることに興味があるようです。

Kevin Donkin(ケビン ドンキン)

プログラマー。キーボードに向かっていれば幸せだという彼は、数多くの作品を手がけ、自分でも分からなくなるくらいのウラ技をプログラムした人です。

Andy Jones(アンディ ジョーンズ)

グラフィックス担当。難しいゲームレベルや、怪異なキャラクターをつくりだしています。ゲームのグラフィックスに細かい手を加えることと、チームの新しいアイデアをテストすることを主な仕事としています。

Sean Cooper(ショーン クーパー)

ベータ・テスティング担当。ひたすらひたすらバグ取りの毎日です。

Dave Hanlon(デイブ ハンロン)

ゲームミュージック担当。データの容量が足りないとよくグチをこぼしています。複雑なAMIGAのセットアップを使い、素晴らしい作品をつくりだしています。

Special thanks to: Steve Salyer &
the Electronic Arts staff
Yukio Horimoto &
the Infinity staff

CONTENTS

大いなる地に降りたつ二つの種族あり
意志の集合をもって大地を創造せん

空に太陽一つ輝くならば
地上に支配者はただ一人

見えざる野心という名の衣をまといしより隙生じ
かくして両者互いに旗を翻す

1

剣を交えること無数なれど未だ雌雄を分かたず
後世の者、この時代を指して神と悪魔の時代と呼ぶ…

「創世記」 一序章

ゲームの目的

「POPULOUS」は、神と悪魔の君臨する創世記時代を舞台にしたシミュレーションゲームです。
プレーヤーは全能なる神となり、地上で敵対する2つの種族の人間達の一方に力をかして、その種族を発展させ、地上世界を統一させるというゲームです。
しかし、プレーヤーが神の種族に対して加護をふるまえば、コンピューターは悪魔の種族に力を注ぐというまさに、二律背反の世界が成り立っています。
プレーヤーは神の種族の人々の“パワー”を蓄え、それによって英知を超えた、さまざまな奇跡を起こし、悪魔の種族を排除せんと志します。もちろん悪魔側も愚劣という言葉には程遠く、あらゆる災厄をプレーヤーに投げかけてきます。
これらの数ある困難に打ち勝った時こそ、あなたは真の神として後世 まで語り継がれ、「神の中の神」(GOD OF GODS)の異名を受けるのです。

「POPULOUS」にお いて、絶対の解法というものは存在せず、それはプレーヤーである、あなたの遥かなる英知と想像を超えた力量が必要とされます。

STORY —全能なる神として…

森林と草原、火山、氷原、さまざまな様相が錯綜する大地。その地に頭上より冷徹なる視線を投げかける者がいた。その瞳の奥には灼熱に躍る炎の色が映し出されていた。
その者を神という。地上界において、絶対無比の力量を誇る神は不毛の土地を起し、地上人を住まわせ、事後的な活動を彼らの自治にゆだねた。人類は“無能”という言葉に相反した。彼らは子孫を増やし、平地に住居を建築し、繁栄の一途をたどった。後に彼らは「神の種族」と呼ばれることになる。

時おなじくして、闇に閉ざされた地中の奥深くで暗灰色の衣をまとい、暗黒の中において、その両眼のみを不気味に光らせる者がいた。力量、才幹ともに神に歩を譲らず、野心は神をも凌駕した。その者を悪魔という。彼を奉ずる人類は「悪魔の種族」と呼ばれ、繁殖と繁栄を繰り返し、ついには「神の種族」を脅かす。

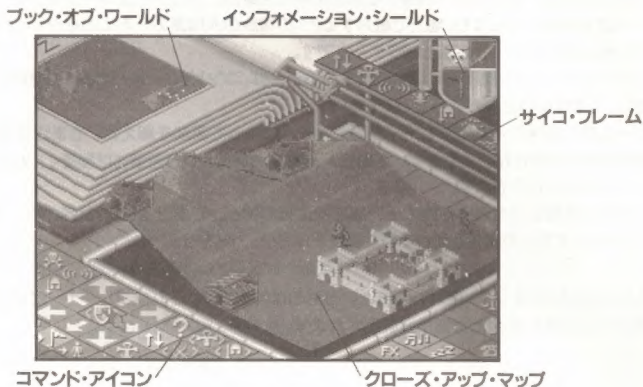
“闘い”それは人類が永劫に、その愚かさから逃れられぬものである。かくして、大地には両軍の角笛がひびきわたり、剣は光の波をうねらせた。幾多の生命を供物として………

神、すなわちそれは“あなた”であり、「神の種族」はあなたの再臨を待ち望んでいます。そして人の意志は集積し、その集合体はあなたに神としての「力」を呼び起こさせます。今こそ立ち上がり、あなたの手腕で勝敗の帰趨を決して下さい。

基本画面

ブック・オブ・ワールド　インフォメーション・シールド

サイコ・フレーム

コマンド・アイコン　クローズ・アップ・マップ

ブック・オブ・ワールド：これから征服しようとする世界の全体マップが表示されます。クローズ・アップ・マップの地形に変化を加えることで、このマップ上のグラフィックも変化します。

青色点―神の種族の人々
赤色点―悪魔の種族の人々
白色点―神の種族の建物
灰色点―悪魔の種族の建物

ブック・オブ・ワールド（創世記）上の任意の点でマウスをクリックすることにより、その周辺部の拡大図がクロ ーズ・アップ・マップ上に表示されます。

サイコ・フレーム：神の種族がその数を増やし、パワーが蓄積してくるとこのゲージは上昇します。その蓄積されたパワーを使って神は奇跡を起こし、相手側を攻撃することが可能になります。

クローズ・アップ・マップ：ブック・オブ・ワールドの任意の部分を拡大したもので、いろいろなコマンドを使って、プレーヤーが実際に神の力をもってさまざまな奇跡を与えていくマップです。

コマンド・アイアン：神の種族を指揮統率すべく命令を与えたり、サイコ・フレームに示されるパワーの蓄積量に応じて神の奇跡を実行するためのコマンドです。（各アイコンの説明は後述します。）

インフォメーション・シールド：神の側、悪魔の側のさまざまな情報を映し出します。
（詳細については後述します。）

入門編 TUTORIAL

ポピュラスの主な機能の概要と戦略を知るために、まずこの入門編から始めましょう。
(注)「クリック」: マウスの左ボタンをクリックすること。
「右クリック」: マウスの右ボタンをクリックすること。
「選択して下さい」: 「左クリック」を意味します。

❑ タイトル画面でTUTORIALを選択すると、ゲームがロードされます。この入門編では、ポーズモード(休止)で始まりますのでゲームを開始する前に十分に様子を見ることができます。

❑ ブック・オブ・ワールドの最初のページは、これからあなたが征服していく全世界の縮図になっています。地図上の+カーソルは、クローズ・アップ・マップ上のエリアを示します。赤い点は悪魔の種族の人々たちを、暗灰色の点は悪魔側の建物を示しています。また、青い点は神の種族の人々、白い点は彼らの建物を示します。そして明灰色の点は、岩を示しています。ブック・オブ・ワールドの任意の点をクリックすると、その点の周辺のエリアがクローズ・アップ・マップ上に表示されます。

❑ リーダー・ズーム・アイコン をクリックすると、クローズ・アップ・マップ上に味方のリーダーを呼び出します。リーダーは、神の十字架(小型のシンボル)を持っており、神のシンボル・モニュメント(神の石碑)によって人々をコントロールする力が与えられています。(リーダーが建物の中に入っているときは、十字架はその建物の上に置かれています。)

❑ 敵(悪魔)のリーダーを捜してみましょう。ブック・オブ・ワールド上にいくつか赤い点があります。これらが悪魔の種族の人々たちです。どれか赤い点の上をクリックして、敵の領地を見てみましょう。敵のリーダーはドクロ(小型のシンボル)を持っているのでみつけたらシールド・アイコン をクリックして下さい。カーソルがシールド(楯)の形に変わりますので敵のリーダーにこのシールドをくっつけてクリックして下さい。これで敵のリーダーにマークがつけられたわけです。(敵のリーダーが建物の中に入っているときは、ドクロはその建物の上に置かれています。この建物にシールドでマークをつけておけば、リーダーが建物の外に出たときでもシールドはリーダーについていきます。)

❑ 敵のリーダーの力をチェックするには、画面の右上の大きな楯(インフォメーション・シールド)を見て下さい。この大きなシールド(楯)は4つの部分にわかれています。右の下の部分には、2つの色のついたゲージがあって、オレンジ色のレベルが上がるとそのシールドでマークされた人の力が強くなったことを示します。さらに強くなると、ゲージの色が黄色に変わります。(インフォメーション・シールドの詳細については後述します。)

- リーダー・ズーム・アイコン < > を左クリックして、味方のリーダーのいる場所へ戻って下さい。いよいよ作業を開始しましょう。ポーズ・アイコン をクリックして下さい。人々があちこちに動き出して建物を建て始めるのに注目して下さい。

- では実際に土地を造成してみましょう。土地の造成アイコン をクリックすると、カーソルが手の形に変わります。土地を平らにしていけば人々はそこに建物を建てることができます。クローズ・アップ・マップ上で手の形のハンドカーソルを動かすと、＋カーソルも同じように地表を移動します。
  この＋カーソルで指し示すポイントが土地を造成していくポイントになります。左クリックで土を盛り、右クリックで地面を掘ります。どんどん平らな土地を作っていくとその近くにいる人々はどんどんそこに建物を建てて、領地を拡大していきます。
  そうやってできた建物の周りの土地をさらに平坦にしていくことによって多くの作物を栽培することができ、人々をますます発展させることができます。（注：土地を造成できるのは、クローズ・アップ・マップ上に人か建物があるときだけです。尚、現在、画面に表示されているエリアが造成できない場合、＋カーソルが開いた花びらの形状になります。）

- シールド・ズーム・アイコン < > をクリックして、敵が何をしているかを見てみましょう。彼らもまたわれわれと同じように建物を建てて、力を強くしようとしています。

- シンボル・アイコン をクリックすると、＋カーソルといっしょに小さな矢のついた十字架があらわれます。敵の建物の一番下の角に＋カーソルあわせてクリックすると、その建物に味方のシンボル・モニュメント（神の石碑）を建てたことになります。

- ここで味方のシンボルに人々を集める集合アイコン をクリックすると、リーダーはシンボル・モニュメント（神の石碑）に向かって歩き始め、神の種族の人々たちはこのリーダーの方へ集まってきます。

- リーダー・ズーム・アイコンをクリックして、味方のリーダーのいるところに戻って下さい。スクロール・アイコン でクローズ・アップ・マップをスクロールさせながらリーダーの後を追って下さい。リーダーが歩いて行くと、味方の人々はリーダーと合流していきます。（彼らはリーダーと合体すると姿を消し、リーダーの力が高まります。）

- 味方のリーダーがシンボルまで行く途中で、陣取りアイコン をクリックして下さい。味方の人々は近くにある平地を探して、建物を建て始めますから、あなたも土地を造成して彼らの手助けをしてください。

❑ サイコ・フレームを見て下さい。もし矢印がサイコ・フレーム上の騎士アイコンより右側にあれば、画面の下の方にある騎士のアイコンをクリックして下さい。すると味方のリーダーは騎士になります。(リーダーが建物の中にいる場合は建物は消滅します。)味方の騎士は、もはやあなたの支配下にはなく、殺戮マシーンと化して、相手側に攻めていきます。

❑ 味方の騎士がどうしているかを見るためには、騎士のズーム・アイコン をクリックします。彼は敵の領内に到達すると容赦なく片っ端から破壊しながら進んでゆきます。騎士は、建物はもちろんその周辺の土地をも破壊し、彼か通ったあとには荒れ果てた廃虚が残されることになります。

❑ さて、今までのリーダーは騎士となってしまったので、リーダーがいない状態になっています。そこで再び集合アイコン をクリックして、味方のシンボル(神の石碑)に人を集めて下さい。最初にシンボルに触れた人が、新しいリーダーとなり、小さな十字架を授かります。

❑ 新しいリーダーができたら、陣取りアイコン をクリックすると、人々は再び平らな空地を捜し、家を建て始めます。人々が建築できるように土地を平らに造成していくことは、たいへん重要な要素のひとつです。人々が増加していかなければ神であるあなたのパワーも強くすることはできないのです。

❑ 既に敵の建物で占領されている地域を捜して下さい。あなたが地震アイコン を使えるだけのパワーを持っていたら、そのアイコンをクリックしてみましょう。地震にみまわれた敵の建物は、不幸にもあっという間に破壊されてしまうでしょう。

❑ 集合アイコン をクリックすると、リーダーは再び敵陣への長い旅を開始します。味方の力が戦闘で敵に打ち勝つに十分であるなら、敵陣に到達したところで戦闘アイコン をクリックしてみましょう。すると味方は、敵に攻撃をしかけ、占領した土地にどんどん建物を建て始めます。

これで、「ポピュラス」をプレーするための基礎的な知識が身につきました。ここで紹介したのは、敵の領土を破壊しながら味方をパワーアップさせていく方法です。ゲームを始める準備ができたら、セットアップ・アイコン をクリックして、CONQUESTを選択して下さい。そこには、まだ誰にも支配されていない太古の世界があなたを待っています。

征服編 CONQUEST

ゲームセットアップ画面またはタイトル画面からCONQUESTを選択して下さい。あなたはまず GENESISの世界へと案内されます。
このGENESISは、一番最初の世界で、最も簡単に征服することができます。まず最初に、その世界の土地の状況等や敵の能力についての説明が画面に表示されます。GENISISの世界で戦いたければ、ここで START GAMEを選択します。1度このGENESISの世界を征服してしまえば、さらに別の世界へとつぎつ ぎに挑戦していくことができます。

世界を征服すると、その度にそのつぎの世界の名前が表示されます。その名前を覚えておけば、次回から既に征服した世界をジャンプして、そこから再開することができます。その場合、NEW GAMEを選択して、自分が征服したい世界の名前を入力して下さい。それから、START GAMEを選択すると、ゲームが始まります。

応用編 CUSTOM

COSTOMを選択すると、征服しようとする世界の設定条件を変えることができます。 タイトル画面から CUSTOMを選択したときは、世界はランダムにあらわれます。ゲームセットアップ画面から選択した場合は、今、プレーしている世界の設定条件を変えることができます。
CUSTOMを選択すると、CONQUEST モードから出てしまうので、あらためてCONQUESTを選択して再開しないと CONQUESTシリーズ の世界を再び始めることはできません。

COSTOMモードでは、ゲームの設定条件を自由に変えて、あなたの好きなように世界を創ることができます。地表面を創造するためにはPAINT MAP(詳細については後述します)を使用して下さい。
GAME OPTIONSを選択してあなたの世界に設定されている法則を変えていきます。(例えば、沼や海の状態や造成のしかたなど)
もし、変えたくなければ、RESTART MAPを選択し、元の形に復元します。あるいは、全く違う世界にしてしまいたければ、MOVE TO NEXT MAPを選択して、別の世界を呼び出して条件を設定しなおして下さい。
さて、プレーしたい世界が決まったら、PALY GAMEを選択し、OKをクリックします。あはたの創造した世界があらわれ、ゲームバランス・アイコン ⚖ をクリックして、自分と相手の力を決め、OKをクリックします。これであなたが創造した世界を征服していくための戦いの準備は整ったわけです。

クローズ・アップ・マップ CLOSEUP MAP

＊コマンド・アイコンの所で詳しく述べられているコマンドをクローズ・アップ・マップで使用して下さい。

クローズ・アップ・マップ上のアイテムについての紹介

❑ シンボル・モニュメント（神の石碑）

種族の象徴を示すものです。神の種族のそれは十字架であり、悪魔の種族のそれはドクロの形をしています。それぞれのシンボル・モニュメント（神の石碑）は種族の人々を統制するための中心的存在です。

❑ 人間

ポピュラスには、３種類のタイプの人間か登場します。

民衆：この世界で主要を成す人々です。自分の奉ずるもの（神、または悪魔）に対して絶対の忠認を誓っています。プレーヤーがアイコンを使って命令することにより、時には家を建て、時には合体して自らのパワーアップをはかります。（コマンドアイコンの章を参照してください。）

リーダー：民衆の中から1人だけ種族のリーダーとなる人を作ることができます。最初にシンボルにさわった人間がリーダーとなり、その象徴として小型のシンボルを手に持ちます。

騎士：サイコ・フレームのパワーが十分に蓄えられると、リーダーを騎士にすることができます。騎士は地上界においては最強の武勇を誇ります。彼は敵を発見すれば情け容赦なく打ち倒し、敵の建物を焼き 払います。そして、自分が力尽きはて殺されるまで敵の領土を徹底的に破壊し続けます。サイコ・フレームのパワー を高め、強いリーダーをつくることを繰り返すことにより、より多くの騎士を送り出すことがで きます。

❑ 小型のシンボル（リーダーの象徴）

小型のシンボル（十字架またはドクロ）は、いつもリーダーか持っているので、他の人々と見分けることができます。

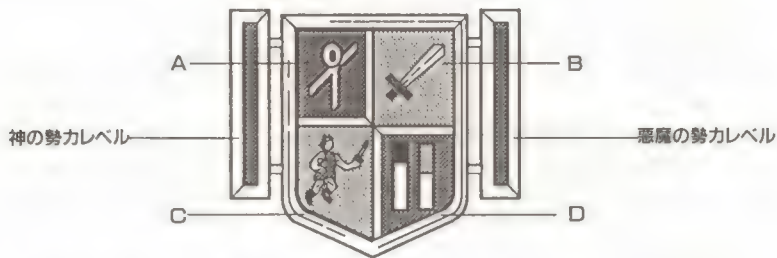
❑ 建築物

土地を平らにしていくことにより民衆は建物や畑をつくります。平地の面積が増えるにつれて最 初は小屋であった建物が砦、城塞へと発展します。城を建てれば民衆の数を最も早く増やすことができま　　城内を人でいっぱいにするには一番時間がかかり、建物が人でいっぱいにならないと外に姿をあらわしません。（シールド・アイコン ? を使って建物の旗にシールドでマーキングすることによって建物の中にいる人の数の規模がわかります。）

❑ 地形

地形は世界ごとに変わります。　　熱帯の砂漠地帯から凍ったツンドラ地帯まで、ある時は海 に囲まれ、またあるときは溶岩地帯にもなります。
時には、岩石や樹木や破壊された建物のがれきが散在し、 平地を少なくしてしまいます。また、それぞれの土地の形状は、ゲームに影響を及ぼします。例えば民衆は、砂漠地帯の上では強い日照りで歩き回るとすぐ死んでしまったり、氷河の世界では人 口が増加するのに時間がかかったりします。

インフォメーション・シールド

シールド・アイコンでマーキングしてある人間や建物の状態を画面上に映し出します。

A…神の側の情報か、悪魔の側の情報かを示します。

B…民衆が持ち歩く武器を表示します。建物の発展とともに武器もげんこつや棍棒等の原始的なものから、石弓や剣へと進歩していきます。

C…シールドでマーキングされている人間、建物を表示します。

D…シールドでマーキングされている人間、建物のレベルを示します。

建物の場合：左側の黄色いゲージは、建物の規模や防御力のレベルを表わします。右側の緑色のゲージは、その建物の中にいる人間の数を示しています。

人間の場合：その人間の強さを表します。人間の強さは、3つのゲージで表されますが、1度に2つのゲージしか画面では見られません。常に、右側のオレンジ色のゲージがいっぱいになると左側のオレンジ色のゲージが1目盛増え、右のゲージは0になります。両方のオレンジ色のゲージがいっぱいになると、黄色とオレンジ色のゲージが現れ、同じようにゲージが増えていきます。3つのゲージの力を低い方から1、10、100の桁と考えると、黄色いゲージは100の力を表すことになります。例えば、黄色とオレンジ色のゲージがいっぱいになっている場合はとても強力であるということを示しています。

戦闘の場合：戦闘を行っている2人の力関係が示されます。青は神側の力、赤は悪魔側の力です。

インフォメーション・シールドの両側にある大きな青と赤のゲージは、それぞれ青が神、赤が悪魔の勢力を示しています。ゲージが上がるほど、人々の勢力が強くなっていることを表します。
シールドをつけた人間が建物の中に入ると、シールドは建物に移動します。その人間が再び建物から出て歩き出せば、シールドはその人間に戻ります。人間が力尽きて死んでしまうとシールドのマークも消えてしまいます。また、敵と戦闘して殺された場合、シールドは相手に移動します。

コマンド・アイコン

【スクロール・情報】

クローズ・アップ・マップ上での動きをコントロールし、マップ上のさまざまな情報を見つけ出すためのアイコンです。

画面スクロール：行きたい方向の矢印をクリックすると、その方向に画面がスクロールします。ブック・オブ・ワールドの一番端が表示されているときは、それ以上スクロールすることはできません。

シールド(楯)：このアイコンをクリックすると、カーソルはシールドの形に変わり、人々や建物についての情報を見ることができるようになります。シールドの左上の角を歩兵や建物にある旗のところに合わせて、左クリックして下さい。インフォメーション・シールドに人間や建物の情報が表示されます。(詳しくは、インフォメーション・シールドの章を参照してください。)

【神のなせる業】

ここで紹介するコマンドは、サイコ・フレーム上に示されているものと同じです。実行できるコマンドは、プレーヤー側の種族の繁栄度(パワーの蓄積量)により決まります。つまり、サイコ・フレーム上の矢印で示されたものより左側のアイコンしか実行することができません。サイコ・フレームのゲージを上げるには種族を繁栄させ、その力を常に蓄積しておかねばなりません。コマンドを実行する度に力は失われ、矢印は左側へと移動します。

造成：クローズ・アップ・マップ上でカーソルを動かすと、それにともなって＋カーソルが動きます。左クリックで、土地を一段高くすることができ、右クリックで一段低くすることができます。造成作業をするためには、あなた側の種族の人間か建物(旗)が、クローズ・アップ・マップ上に見えていなければなりません。

シンボル：このアイコンでシンボル(神ならば十字架、悪魔ならドクロの石碑)をクローズ・アップ・マップ上の好きなところへ置くことができます。あなたの種族のシンボルであり、あなたが命令すれば彼らはいつでもこのシンボルに向かって歩き出します。
このアイコンをクリックすると、カーソルが矢印のついた小さい＋字架の形になります。クローズ・アップ・マップ上の好きなところに矢印をもってきてクリックすると、シンボルは新しい場所に移動します。
ただし、リーダーがいないとシンボルを移動することはできません。最初にシンボルに触れた人間がリーダーとなります。シンボルは、リーダーが死ぬとその死んだ場所へ移動してしまいます。

地震：クローズ・アップ・マップ上のエリアに地震を起こすコマンドです。そのエリアの建物は壊れ、地面は陥没し、人々は溺れてしまいます。

沼：平地に沼を作り、敵をそこに落とすことができます。ただし、傾斜地には作れません。沼には2種類ありますので、ゲームセットアップ・アイコンで選んで下さい。
＊底なし沼…何人落ちてもなくなりません。
＊浅い沼…1度落ちるとなくなります。
沼は、造成コマンドを使って沼を掘ったり埋めたりすることで、なくすことができます。

騎士：リーダーを騎士に変えるコマンドです。地上界において騎士は、最強の武勇を誇る殺戮マシーンです。近くにある敵の建物を探して、そこの住民を手当り次第に殺し、ことごとく焼き払っていきます。そして、力尽きるまで次々に敵を倒し続けます。
サイコ・フレーム上のゲージが騎士コマンドのレベル以上あれば、つぎつぎとリーダーを騎士にしていくことができます。騎士の強さは、もとのリーダーの強さで決まります。
リーダーを騎士にしてしまうと、味方にはリーダーがいなくなるので、民衆の一人をシンボルに触れさせて、新しいリーダーにするのを忘れないようにして下さい。

火山：クローズ・アップ・マップ上のエリアに山を作って建物を壊滅させ、あちこちに岩石を作るアイコンです。火山はつくられた側に甚大な被害を与え、それを元通りにするためには、膨大な時間とエネルギーが必要となります。火山岩石を取り除くには、その部分の土地を海まで掘り下げなければなりません。

洪水：海面を一段高くして陸地を水で覆ってしまうコマンドです。GAME OPTIONSで「溺死FATAL」に設定されていると、洪水にのまれた全ての人間は死んでしまいます。この設定がされていなければ、急いで土地を盛り上げて溺れそうになっている人々を助けることができます。

ハルマゲドン(最後の聖戦)：両種族のシンボルがブック・オブ・ワールドの中央に移動し、そこに両種族の全員を集結させてどちらかが全滅するまで戦わせる最終戦争コマンドです。

【命令コマンド】

プレーヤーの種族の人々をこれらのコマンドでコントロールします。

集合：リーダーと民衆を合体させながら、シンボル(神の石碑)に向かわせるアイコンです。リーダーがいないときは、民衆たちは直接シンボルに向かって歩き出し、最初にシンボルに触れた者がリーダーとなります。

陣取り：このコマンドをクリックすると、民衆たちは、まだ建物の建っていない平担な土地を探し、できるだけ大きな建物を建てて行きます。

⇒ **合体**：このコマンドを実行すると、民衆たちは、味方同士で合体し、より強力な民衆となります。すぐそばに、他の民衆がいない場合は、ただ建物を建てます。

⇒ **戦闘**：敵を見つけたらまず戦ってそれから建物を建てさせるコマンドです。近くに敵の民衆がいない場合は、建物を建てるだけです。

【ズームアップ】

マップ上の特定の物を、クローズ・アップ・マップ上に直接呼び出すコマンドです。これらのコマンドを実行して呼び出すと、インフォメーション・シールドに約3秒間、それに関する情報が映し出された後、シールドでマーキングされている人や建物の情報に戻ります。(あなたがシールド・アイコンでマーキングした人間や建物です。)シールドでマーキングされたものがない場合は、インフォメーション・シールドには何も表示されません。

< > **リーダーシンボル**：このアイコンをクリックすると、クローズ・アップ・マップ上に味方のリーダーを呼び出します。リーダーがいない場合は、かわりにシンボルを画面に呼び出します。右クリックすると、シンボルが呼び出されます。

< > **騎士、建物**：クローズ・アップ・マップ上の味方の騎士を呼び出します。もし、味方の騎士が1人以上いる場合は、クリックを繰り返すと、順番に全ての騎士を呼び出します。騎士がいないときは何も実行されません。右クリックを繰り返すと、味方の建物を順番に呼び出していきます。

< > **戦闘**：クリックを繰り返すと、戦っている場所を順に呼び出します。どこにも戦闘が起きていない場合は、何も実行されません。

< > **シールド**：このコマンドをクリックすると、現在シールドでマーキングされている民衆や建物を呼び出します。どこにもマーキングをしていなければ何も実行されません。(マーキングをするには、シールド・アイコンを使います。)

【ゲーム・コントロール】

ゲームの設定や法則を変えることが出来るオプションコマンドです。

FX **効果音**：地震や沼やその他の効果音のON、OFFのコマンドです。ONにしておくと、心臓の鼓動の音が聞こえます。あなたが強くなればなるほど、鼓動はゆっくりになります。

BGM：BGMのON、OFFのコマンドです。

zZ **ポーズ**：ゲームを一時停止するコマンドです。

ゲームセットアップ：このアイコンをクリックすると、ゲームプレーの選択画面になります。各選択肢の左側に四角いボタン(　)がついています。このボタンをクリックして押すと、次のように表示が変わります。

❑OFF　□ON

注：CONQUESTモードの場合、いろいろな条件を選択することはできません。条件を設定するときは、CUSTOMモードで行って下さい。

ONE PLAYER：コンピューターと対戦するか、コンピューター同士の対戦を見るモードです。

TWO PLAYERS：モデムまたはデータリンクによって、別のプレーヤーと対戦するモードです。(詳しくは、「2プレーヤーゲーム」の章を参照して下さい。)

PLAY GAME：プレーゲーム：このモードを選んでからOKをクリックすれば、ゲームが開始されます。

PAINT MAP：ペイント・マップ・モードにすると、ゲームはポーズ状態になり、造成コマンドが自由に使えます。クローズアップマップ上でカーソルを動かすと、+カーソルもそれにつれて動きます。+カーソルで場所を指定して、以下に示すキーを押すと、その場所の状態を変えることができます。

- F1：神の種族を作る。
- F2：悪魔の種族を作る。
- F3：樹木や植物を作る。同じ場所でF3キーを何度も押すと、樹木や植物の種類を選択できます。
- F4：岩石を作る。同じ所でF4キーを何度も押すと、岩石の種類を選択できます。
- F5：いろいろなものや人を画面から消し、取り除くことができる。
- F6：神のサイコ・フレームのレベルを増やす。
- F7：悪魔のサイコ・フレーム(敵の力)のレベルを増やす。
- F8：世界の中心から見て、点対象形のマップを作る。
- F9：陸地部分は全て消滅し、全面が海だけになる。

SHIFT-F1：神の種族のリーダーを作る。
SHIFT-F2：悪魔の種族リーダーを作る。
SHIFT-F6：神のサイコ・フレームのレベルを減らす。
SHIFT-F7：悪魔のサイコ・フレーム(敵の力)のレベルを減らす。
INS　：世界の環境を、草原→砂漠→氷河→溶岩へと変化させる。
DEL：世界の環境を、溶岩→氷河→砂漠→草原へと変化させる。

GOOD：あなたは神の側をコントロールします。

EVIL：あなたは悪魔の側をコントロールします。

HUMANvsPC：プレーヤーとコンピューターが対戦します。

PC vs PC：コンピューター同士で戦うモードです。プレーヤーは介入する方をどちらか決めてコンピュータ同士の戦いにいつでも割り込むこともできます。

CONQUEST：CONQUEST（征服）モードにはいり、これから征服する世界の説明画面にを呼び出します。
START GAMEをクリックして、今呼び出された世界でプレーするか、NEW GAMEを選んで別の世界の名前をキーボードから入力し、リターンキーを押して下さい。
ただし、一つの世界を征服してはじめて次に挑戦できる世界の名前が表示されていきますので、途中で止める場合は、今挑戦している世界の名前をメモしておけば良いでしょう。
次回からその世界の名前をキーボードから入力すれば、その世界から再挑戦していくことが出来ます。

CUSTOM：自分の好きなマップをつくって、いろいろなオプションコマンドを試してみたい場合、このコマンドを選択して下さい。詳しくは、「CUSTOM」の章を参照して下さい。

GAME OPTIONS：5つの全体条件（洪水、沼、造成等）の設定するための選択画面になります。ここで設定した条件は、味方にも敵にも影響を与えます。

WATER IS FATAL：海に落ちた人は全て溺死します。（地震、洪水で海に落ちた場合も同様です。）

WATER IS HARMFUL：溺れている人の下の海底を盛り上げて救助することが出来ます。

SWAMPS BOTTOMLESS：底無し沼で、何人落ちようと沼は消滅しません。

SWAMPS SHALLOW：浅い沼で人が落ちると消滅してしまいます。

CAN BUILD：造成コマンドが使用できます。

CAN NOT BUILD：神側も悪魔側も土地を造成することが出来なくなります。また民衆が建物を建てることもできなくなります。

BUILD UP AND DOWN：土地を上げたり、下げたりして造成できる。

ONLY BUILD UP：土地を盛り上げることはできるが、掘ったり削ったりすることはできません。

BUILD NEAR TOWNS：クローズ・アップ・マップ上に味方の建物の旗が見えているときのみ土地を造成することができます。

BUILD NEAR PEOPLE：クローズ・アップ・マップ上に味方の種族か建物の旗が見えているとき造成することができます。

SAVE A GAME：プレイ中の世界をセーブします。
まず初めてセーブする場合は、フォーマット済みの何も入っていない空ディスクをポピュラスのゲームディスクと入替えてセットして下さい。
それから、このボタン・アイコンをクリックして押すと、以前にセーブされているファイルのリストがあれば、表示されます。ここでファイル名を入力する欄をクリックして、新しいファイル名をキーボードから入力し、リターンキーを押して下さい（既にセーブされているものがあり、そのファイルのデータを書き換えたい場合は、ファイルリストからそのファイル名を選んでクリックして入力した後、リターンキーを押して下さい。） 次にゲームをディスクにセーブするために、画面中央左下のSAVEをクリックして完了です。
もし、別のドライブやディレクトリーを使用したければ、表示されているディレクトリーを選んでその行をクリックして、FOLDERの欄にディレクトリー名を入力して下さい。あとは同様にファイル名を入力し、SAVEをクリックして完了です。
尚、セーブを終了したら、「ポピュラス」のゲームディスクをもとのドライブに戻して下さい。

LOAD A GAME：以前セーブしたゲームを呼び出します。
まず、「ポピュラス」のゲームディスクをゲームがセーブされているディスクと入れ替えて下さい。
それから、LOAD A GAMEのボタン・アイコンをクリックすると、ディスクの中のディレクトリー名及びファイル名が表示されます。ファイル名を入力する欄をクリックし、ファイル名をキーボードから入力してリターンキーを押して下さい。
また、表示されているファイルリストからファイル名をクリックしてファイル名を入力することも出来ます。そのゲームをロードするためには、LOADをクリックします。もし、別のドライブやディレクトリーを使用してそこにセーブされているゲームをロードする場合は、そのディレクトリが表示されている行をクリックしてそのディレクトリー名を入力して下さい。後は、同様にLOADをクリックして完了です。
尚、ロードを終了したら、「ポピュラス」のゲームディスクを元のドライブに戻して下さい。

MOVE TO NEXT MAP：あなたと敵が戦うことのできるマップをランダムに呼び出します。但し、CONQUEST（征服）のモードで戦っている場合は、現在のものと同じマップしか呼び出しませんのでそのマップで最初からやり直すことになります。

RESTART THIS MAP：現在プレーしているマップをもう一度はじめからやり直します。
但し、CUSTOMモードでプレーヤーが地形等を変更した場合は、そのマップではやり直しができず、オリジナルマップを呼び出します。

SURRENDER THIS MAP：CONQUESTモードでは、このボタンアイコンをクリックすると降伏ということになり、プレーヤーは次のマップに進むことができます、もう1度同じマップで挑戦しなければなりません。
CONQUESTモード以外ではすべて、このコマンドを選ぶと現在プレーしているマップを中断し、新しいマップに進みます。

ゲームバランスアイコン：このアイコンを左クリックすると、神の側の設定条件を表示し、右クリックで悪魔側の設定条件を表示します。
プレーヤーは、双方の設定条件をそれぞれの左側にある　をクリックすることにより、使用可能にしたり不可能にしたりすることができます。

□：その設定条件が使用できる状態
□：その設定条件が使用できない状態

CAN MODIFY LAND：土地の造成

CAN ATTACK TOWNS：町への攻撃

CAN ATTACK LEADER：リーダーへの攻撃

CAN USE EARTHQUAKES：地震コマンド

CAN USE SWAMPS：沼コマンド

CAN USE KNIGHT：騎士コマンド

CAN USE VOLCANO：火山コマンド

CAN USE FLOOD：洪水コマンド

CAN USE ARMAGEDDON：ハルマゲドン

画面の中央下方にある二つの横長のゲージで、攻撃力と人々の活動速度を設定します。
ゲージの好きなところをクリックしてレベルを設定することができます。

AGGRESSION：コンピューター側の侵略攻撃度の設定をします。高く設定するほどコンピューターはより攻撃的にあなたの領土へ侵略してきます。プレーヤー側の侵略攻撃度は設定できません。

RATE：建物の中で人々が増殖する速度を設定します。
高ければ高いほど、人々の増殖する速度が上 がります。このゲージが最高値にセットされていると、コンピューターは、ほとんど勝つことができなくなってしまいます。
画面左下のOKをクリックすると設定した条件で、ゲームを続行することができます。

メッセージアイコン：モデムやデータリンクを通じて、2人で対戦ゲームをしている場合に、相手にメッセージを送るときに使うアイコンです。
このアイコンを選ぶと、メッセージ入力画面になります。（メッセージはアルファベットか数字で最大20文字以内です。）キーボードでメッセージを入力し、リターンキーを押して下さい。そうすると相手側にメッセージ画面が現われ、送られたメッセージが表示されます。
対戦でプレーする方法については、「対戦ゲーム」の章で詳しく説明します。

対戦ゲーム TWO PLAYERS

2人で対戦ゲームをする場合、次の2つの方法があります。

1. 遠隔地にいる相手プレーヤーとモデムを通じて接続する方法。
2. RS-232Cクロスケーブルを用いて、2台のコンピューターを直接つなぐ方法。（データリンク方式）

2台のコンピューター間で、交わされる情報のフォーマットは共通化されているので、お互いに違う機種のコンピューターで対戦することができます。ゲームのスピードは、ボーレートに関係するので、ボーレートを高く設定するほど動きが速くなります。対戦モードでプレーするには、双方にポピュラスのシステムディスクが必要となります。

【データリンクモードの接続方法】

1. RS-232Cクロスケーブルを1本用意して下さい。お近くのパソコンショップでお買い求め下さい。
2. 使用する2台のコンピューターの電源を切って下さい。
3. ケーブルで2台のコンピューターのRS-232Cコネクタを接続して下さい。
4. 再び、両方のコンピューターの電源を入れて下さい。
5. 両方とも、ゲームをロードして、タイトル画面でCUSTOMを選択し、クリックして下さい。
   次にゲームプレー画面が現れたら、ゲームセットアップ・アイコンをクリックして、TWO PLAYERSを選んで下さい。
6. INITIALISE COMMUNICATIONSと表示されている画面（対戦モードの設定画面）が現われたら、まず、BAUD RATE（ボーレート）を設定します。 COM PORT（通信ポート）はCOM1しか設定できません。
   ボーレートは、75から9600まで設定することができ、初期設定は9600になっています。ボーレートを変えたい場合は画面上でBAUD RATEの行にある矢印をクリックしてボーレートを設定して下さい。ボーレートは、それぞれのコンピューターで同じ値に設定しなければなりません。

【モデムモードの接続方法】

ここではATコマンド対応モデムを前提として、以下の説明を行います。(ATコマンド非対応モデム、あるいは以下の設定でうまくいかない場合は、それぞれのモデムの説明書を読んで、同様の設定を行ってください。)

1. データリンクモードの接続方法の5、6を行ってください。ボーレートはどちらか低い方のモデムにあわせます。
2. 次にDATA LINKをクリックして、モデムへのATコマンド出力準備をします。
3. どちらかのモデムをオートアンサー(自動着信モード)にセットしなければなりません。まず、画面上でSEND LOGINの欄をクリックして、ATS0=1と入力した後、リターンキーを押します。これでモデムは受信準備が完了し、次に送られてきた呼信号に応答して相手のコンピューターと接続しようとします。
4. 他方のプレーヤーは、SEND LOGINの欄にATDTに続けて相手の電話番号を入力し、リターンキーを押すと相手側に電話をかけはじめます。(トーン方式：プッシュホンの場合)もし、パルス式でダイヤルする場合は、ATDTと入力する代わりにATDPと入力して下さい。コンピューターは電話番号を自動的にダイヤルして、相手方のコンピューターに接続しようとします。(例：ATDT9991111)
   再度ダイヤルしなければならないときは、SED LOGINの欄をクリックすればカーソルが電話番号のところで点滅しますので、そのままリターンキーを押して下さい。
5. モデムが接続されたら、(きちんと接続されていればピーという音がします)CONNECT MEのボタン・アイコンをクリックして下さい。

これで準備はできましたので、「対戦ゲームのスタート」の項へ進んで下さい。

【対戦ゲームのスタート】

まず最初にどちらが「神」でどちらが「悪魔」になるかを決めて下さい(どちらか一方が有利になるということはありません)。
あなたが「悪魔」になるなら、I AM GOODと表示されているところの横のボタン・アイコンを クリックすると、I AM EVILに変わります。
すでにセーブされているゲームを使用する場合以外は、悪魔側 のプレーヤーが現在使っているマップでゲームがスタートします。GAME OPTIONSで設定することのできる全体の環境条件は、両方とも同じに設定されます。(悪魔側で設定された環境条件で、スタートします。)

対戦ゲームでは、LOAD A GAME及びCONQUESTモードでの機能は使用できません。また、対戦ゲームの途中であらかじめ設定してある条件等を変えたり、PAINT MAPを使用したときは、相手に警告メッセージが自動的に送られます。

【通信開始】

接続するには、両方からコンピューターの画面上でCONNECT MEのボタン・アイコンをクリックして下さい。画面には、TRY　NUMBERの数値が連続して表示され、コンピューターが接続しようとしていることが示されます。
尚、この時、画面にHE'S　TRYING　TO　BE　EVIL(GOOD)と表示された場合は、どちらか一方が「神(悪魔)」を選択して再びCONNECT　MEのボタン・アイコンをクリックして下さい。
もし、ここで接続に失敗した場合は、ESCキーとSHIFTキーを押して中断し、もう一度接続方法、タイミング等を確認して下さい。

【セーブされたマップの使用】

セーブされているマップを使用するためには、双方がそのマップのコピーを持っていることが必要です。ケーブルで接続している場合、両者が全く同じ機種を使用していれば、ディスクを受け渡すことで相手のデータディスクの中の同じマップを以下のようにして読み込ませて下さい。
まず、ドライブに呼び出したいマップの入っているデータ・ディスクを入れてセットします。
次に画面上でUSE　THIS　MAPの左にあるボタン・アイコンをクリックします。するとファイル名入力待ちの画面になります。そこでドライフ名をクリックしてデータ・ディスクの内容を表示させます。呼び出したいマップファイル名を選択し、LOADをクリックして下さい。

モデムを通して対戦や、機種の違うコンピューターを使っての対戦の場合で、双方のプレーヤーが同じマップをセーブしたディスクを持っていなければ、最初にマップ・データをモデムを通して他方のコンピューターへターミナル・ソフトを使用して転送する必要があります。

通常のポピュラスのマップを使っている場合、どちらか一方が立地という点で若干有利になることがありますが、ゲームの数をこなすうちにこの差はなくなってきます。
もし厳密に公平な対戦ゲームをしたければ、ページのペイントマップの詳細を参照して、PAINT　MAPのモードで自由にマップを作り、MIRROR　THE　LANDSCAPEをF・8キーで選んで下さい。そうすればマップは点対象形になり、まったく同じ立地条件で対戦することになります。

【セーブされたゲームの使用】

1度セーブされたゲームを使うときは、双方がそのゲーム・データのコピーをもっていなければなりません。
LOAD　A　GAMEは、対戦モードの場合使用できませんが、マップとしてロードすることができます。前述したように、USE　THIS　LANDSCAPEを選択し、呼び出すファイル名の入力待ち画面でマップ名の代わりに、セーブされているゲームのファイル名を選択して下さい。

【コンピューターの援護】

初心者の場合、コンピューターの手助けが必要なときがあります。コンピューターを味方に付けて一緒にゲームを進めるには、ゲームセットアップ・アイコン　をクリックし、PC vs PCを選択します。

【ポーズ】

ゲームを一時停止するには、ポーズ・アイコン zZ をクリックして下さい。相手がポーズ・アイコンが点灯していることに気が付かず、慌てる場合があります。プレー中は時々このアイコンに気をつけましょう。

【メッセージ通信】

対戦ゲーム中はいつでも、メッセージ・アイコンをクリックして、相手にメッセージを送ることができます。メッセージ・アイコンをクリックすると、SEND A MESSAGEと表示されるので、メッセージをキーボードから入力し、リターンキーを押して下さい。相手がメッセージを読んで、OKを選択するまで、ゲームは一時停止します。

【ゲームオーバー】

どちらかが勝利をおさめると、画面に勝利または敗北のインフォメーションが表示されます。続けて次のゲームを行うときは、双方とも画面下方に表示されているNEXT GAMEを選択して下さい。

【通信上の問題】

モデムを使用していて、I AM GOODかI AM EVILのどちらを選択しても、HE'S TRYING TO BE EVIL/GOODというメッセージが表示される場合、あなたのモデムは相手側のモデムと接続されていません。この場合、何を選択しても信号は相手側に送られず、自分のコンピューターに戻ってきます。
通信中、ポピュラスのプログラムは通信データに誤りがないかどうかチェックしています。もしデータに誤りが見つかると自動的に同じデータを何度か送り直します。
これでもだめな場合、初めてSERIAL CHECKSUM ERRORと表示されます。
もし、低速のモデムをご使用の場合は、このチェックを解除することでゲームスピードを上げることができます。そのためには、通信設定の画面上でFULL SERIAL CHECKINGのボタン・アイコンをクリックし、NO SERIAL CHECKINGに変更して下さい。このモードでも、プログラムは通信データを何秒かに一度チェックします。ただし、このモードではデータの誤りか放置される危険性が高くなります。これが生じると、INCOMPATIBLE LANDSCAPE ERRORという警告メッセージが表示されます。
双方のプレーヤーは、このシリアル・チェックについては、同じモードを選択して下さい。

【対戦ゲームでの警告メッセージ】

SERIAL CHECKSUM ERROR

2台のコンピューター間の送信データに誤りが見つかったということを示します。これは、おそらくデータリンクモードにおいてはリード線が破損しているか、モデムモードにおいては通信回線に異常が生じていることがその原因と考えられます。
ゲームポーズの状態になりますので、双方のプレーヤーはゲームをセーブし、それを別の回線につなぎ直して再開して下さい。

INCOMPATIBLE LANDSCAPE ERROR

双方のコンピューターで使用しているマップが同一でないということを示し、2台のコンピューターが同調していないということを表わします。但し、このエラーは、データの送信速度を速くするために、エラーチェック機能を解除した場合にのみ発生します。
このエラーが発生した場合、ゲームがポーズ状態になりますので、双方のプレーヤーはゲームをセーブして、どちらか一方が自分のゲームをコピーして相手方に渡すか、送らなければなりません。

MESSAGE FROM GOOD/EVIL

メッセージが出たら、OKをクリックして下さい。

OTHER PLAYER HAS GONE OFF LINE

相手がONE PLAYERモードに設定されてしまいます。

OTHER PLAYER HAS SELECTED PAINT MAP

相手がONE PLAYERを選択したことを示します。あなたもONE PLAYERモードに設定されてしまいます。

OTHER PLAYER HAS SELECTED COMPUTER ASSISTANCE

相手プレーヤーが、PC vs PCを選択したことを示します。コンピューターが相手プレーヤーの手助けをしていることを示します。

OTHER PLAYER HAS TURNED OFF COMPUTER ASSISTANCE

相手プレーヤーが、HUMAN vs PCを選択したことを示します。

OTHER PLAYER HAS CHANGED HIS OPTIONS

相手プレーヤーが自分のゲーム・オプションを変えたときに表示されます。

OTHER PLAYER HAS CHANGED YOUR OPTIONS

相手プレーヤーがあなたのゲームオプションを変えたときに表示されます。

OTHER PLAYER HAS CHANGED GAME OPTIONS

相手プレーヤーが双方に影響する全体条件を変えたときに表示されます。

OTHER PLAYER HAS SAVED HIS GAME DO YOU WANT TO SAVE YOUR GAME NOW AS WELL

(相手のプレーヤーゲームをセーブしました。あなたもセーブしますか?)
OKをクリックすると、SAVE GAMEの入力画面になります。ゲームをセーブしたくなればCANCELをクリックして下さい。

OTHER PLAYER HAS CHANGED SIDES

（相手のプレーヤーが「神」から「悪魔」側へ、またはその逆にサイドを変えました。）あなたもサイドを変えましょう。

【変更時にメッセージが送信されないもの】

次の3つの設定変更については、相手プレーヤーの画面にメッセージが表示されません。相手に自分がこれらの設定を変更しようとしていることを知らせたければ、メッセージ・アイコンを使って下さい。

1. MOVE TO THE NEXT MAP
   現在プレーしているマップは消され、次のマップを呼び出します。

2. RESTART THE GAME
   現在プレーしているマップは消され、手を加える前のオリジナルのマップ がロードされます。

3. SURRENDER
   降伏してゲームが終了します。

Q&A

Q：CONQUESTモードの中の全ての世界を制覇するまで一気にプレーしなければならないのですか？

A：いいえ。いつでもゲームをセーブして後でそれをロードして続行することができます。あなたが征服している世界の名前をメモしておき、次にプレーを再開するときにその世界の名前を入力すれば、前回最後にプレーした世界から始めることができます。

Q：人々は、歩き回っている途中で死んでしまうのはなぜですか？

A：本物の人間でも、歩き回っていればだんだん疲れて元気がなくなり、へとへとになってついには死んでしまいます。環境（土地の種類）によって、人々に与えるダメージは異なります。例えば、肥沃な草原地帯は、砂漠地帯に比べて歩いている人々に与えるダメージは少なくなります。

Q：どうすれば強力なリーダーを作ることができますか？

A：集合アイコン ➡ を使ってリーダーの力を増やすことができます。シンボル（神の石碑）を味方の城の中において、リーダーや民衆たちがやって来るのを待ちます。彼らはリーダーを強くするためにどんどん集まって、リーダーと合体していきます。ただし、この間、すべての人々が建物を建てるのをやめてひたすら歩いているため、領地を広げることはできません。

Q：自分の領地にいつまでたっても何もできないままなのはなぜでしょう？

A：集合アイコン ➡ を間違って使うと、自分の領地に何もなくなることがあります。集合モードになっていると、例えば地震や火山などで人々が建物を失うようなことになっても建物を再建しようとはしません。

Q：味方のリーダーが死ぬと、シンボルが移動してしまうのはなぜですか？

A：シンボルは、リーダーが死んだり、騎士になったりすると、その場所に移動します。新しいリーダーが生まれるまで、シンボルをその場所から動かすことはできません。

Q：騎士に焼き払われてしまった後に建物を建てるにはどうすれば良いでしょうか？

A：造成アイコンで土地を造成し、再び建物を建てることができます。

Q：沼を取り除くにはどうすればよいでしょうか？

A：沼のある場所を造成アイコンで掘ったり埋めたりして造成して下さい。

Q：岩や木があると、どういう影響を及ぼしますか？

A：岩や木は、あなたが造成することができる土地を制限します。岩には、造成アイコンで消せるものと、岩の周りを海面が出て来るまで掘って、海に沈めないと消すことができないものがあります。

Q：建物の中に入っている人を外に出すにはどうすればよいでしょうか？

A：建物のまわりに丘をつくるなどして、建物の周辺の土地の状態を悪くして、建物の中から人を外に出すことができます。つまり、建物のサイズとその中に住める収容人数が少なくなるため、定員を超えた人は外へ出ていくことになります。

Q：なぜ、城を作ると良いのですか？

A：城の役割には、主に次の3つのことがあります。

1. 他の建物より、より速く人々を生み出します。

2. 他の建物より多く、サイコ・フレームのゲージを上げるパワーを生じさせることが出来ます。

3. 他のどの建物より、高いレベルの技術を持っています。

城の中から出てきたばかりの民衆は、まわりの誰よりも強い力を持っています。城の問題点は、その城をまかなうためにより大きな平地を必要とすることと、その大きさのため、強力な歩兵で城内を一杯にするまでたいへん時間がかかるということです。また、立地によっては、城を建てることが時には不利になることもあります。

Q：シールド は、どういう役割をするのですか？

A：シールドでマーキングすることで、様々な人や建物に関する詳しい情報を得ることが出来ます。インフォメーション・シールドで、種族の中の特定の一人の人間の強さをゲージで表示させることができます。また両側の青いゲージと赤いゲージはそれぞれ神と悪魔の相対的な力を表示します。詳しくは、9ページのインフォメーション・シールドの項を見て下さい。

Q：土地を造成することができません。どうしてですか？

A：ゲームオプションで、土地を埋めることしかできないように設定されているからです。あるいは、建物を建てられなくするモードになっていることも考えられます。また、建物が建てられるだけのサイコ・フレームのパワーがない場合にもこのようなことは起こり得ます。

Q：建物の旗が見えていないと、造成できないのはどうしてですか？

A：いろいろな理由が考えられます。サイコ・フレームのレベルが低いか、BUILD NEAR PEOPLEのモードになっているかもしれません。クローズアップ・マップ上に人がいない場合やゲーム・オプション(全体条件設定)でCANNOT BUILDがONになっていることも考えられます。

Q：建物が建てられません。どうしてですか？

A：ゲーム・オプションのCANNOT BUILDがONになっているか、 サイコ・フレームのレベルが不足しているからです。

Q：地震や火山や沼などの「神のなせる業」のコマンドが使えません？

A：これらのコマンドを使えるだけの十分なサイコ・フレームのレベルに達していないからでしょう。サイコ・フレームのレベルを確認して下さい。矢印の左側に示されたコマンドが使用できるコマンドです。あるいは、ゲーム・バランス での条件設定でこれらのコマンドがOFFになっているのかもしれません。

Q：騎士にすることができないのはなぜですか？

A：騎士を作るためには、味方にリーダーがいて、さらにサイコ・フレームのレベルが騎士が作れるところに達していなければなりません。

Q：どうすればリーダーを作ることができますか？

A：新しくリーダーを作るには、民衆の一人をシンボル(神の石碑)に触れさせましょう。集合アイコン をクリックして下さい。

Q：1つのコマンドをクリックしただけなのに、いくつかのコマンドが実行されることがあります。どうしてですか？

A：多分、相手プレーヤーが同じ地域内で活動しているからでしょう。相手のカーソルは見ることができないので、敵がどこにいるのかわかりません。

Q：どうすればゲームの勝者となれるのですか？

A：ゲームに勝つ、つまりその世界を征服するには、敵の全ての種族と建物を殺戮、破壊しなければなりません。

Q：敵の勝利を阻止するにはどうすれば良いでしょう？

A：あなた自身が勝つことです。方法としては、自分の兵力を増強する間に敵をずっと忙しく働かせておくことです。サイコ・フレームのレベルが充分あれば、敵陣に火山を3つ続けて作ってやってはどうですか。

Q：違う大きさの建物があるのはどうしてですか？

A：建物の大きさは、その周辺の平坦な土地の広さによって決まります。例えば、小屋を中心として平坦な土地を広くしていくと、建物は次第に大きく立派になり、最後に城になります。

Q：誰がどのくらいの強さかを知るにはどうすれば良いですか？

A：シールドを使えば、だいたい誰がどのくらいの強さなのかを知ることができます。詳しくは、10ページ「コマンド・アイコン」の章のシールド・アイコン ? の項を参照して下さい。

Q：ドクロは私にどんな影響を与えるのですか？

A：ドクロがあなたに影響を及ぼすことは少しもありません。これは、悪魔側のシンボルです。

Q：ドクロを取り除くにはどうすれば良いのですか？

A：ドクロを動かすことができるのは、悪魔側のプレーヤーが動かしたときと、悪魔側のリーダーが死ぬか、騎士になったときだけです。あなたがドクロを移動させることはできません。

Q：サイコフレームのレベルの上昇が遅いのはどうしてですか。もっと増加の割合を速くすることはできないのですか？

A：人々の数が増えるほど、サイコ・フレームのレベルは上昇します。つまり、人口を増やすことで、サイコ・フレームのレベルを上げることができるわけです。建物を建てたり、人を増やすためのコツが解ってくると、だんだん速く上昇させることができるようになるでしょう。サイコ・フレームのパワーは、ムダ使いしないように、上手に使ってください。

Q：味方のリーダーを騎士にしたら、城がなくなってしまいました。どうしてですか？

A：騎士を作るときは、リーダーやリーダーが中にいる建物を騎士に変えるからです。

Q：地形のタイプによって違いが生じるのですか？

A：それぞれの地形のタイプは、両種族の侵攻方法に影響を与えますので、敵を負かすためにはいつも違った戦略が必要になります。

Q：建物の周辺の小さな斑点のあるエリアはなんですか？

A：このエリアには、作物が植え付けられている畑です。味方の建物の建っている土地と、敵の建物が建っている土地が混ざりあっているかもしれません。隣接している場合、大きな建物の方が小さい建物の敷地から畑を取り上げるようになっています。

Q：建物の中にシンボルを置くにはどうすれば良いですか？

A：建物の一番下のコーナーに＋カーソルを合わせてクリックして下さい。

Q：ゲームを続けたままで、モデムを通じて相手プレーヤーと話すにはどうすればよいでしょうか？

A：まず、メッセージ・アイコンを使って、相手と連絡をとって下さい。詳しくは、17ページを参照して下さい。

Q：対戦ゲーム（TWO PLAYERS）モードで、セーブされているマップを使ってゲームを再開するにはどうしたら良いでしょうか？

A：ゲームセットアップ・アイコン　をクリックしてTWO PLAYERSを選びます。モデムはコマンドモードになります。モデムを使用している場合、双方ともSEND LOGINの欄にAT01と入力し、リターンキーを押して再び接続します。USE THIS LANDSCAPEのボタン・アイコンをクリックすると、LOAD GAME（ゲームのロード用選択画面）の入力画面が現れます。最初からロードされていたゲームを選んで下さい。そしてCONNECT MEのボタン・アイコンを選択し、再びゲームを始めます。

Q：ゲームが一時的に止まってしまうことがあるのはなぜですか？

A：時々、対戦ゲーム（TWO PALAYERS）モードでは、以下のような理由でゲームの動きがとまることがあります。それは、次の5つの理由が考えられます。

1.あなたが相手にメッセージを送ったのに、相手がOKを選択しない場合。

2.相手がゲームをポーズしている場合。（このとき、あなたのポーズ・アイコンは点灯しています。）

3.相手がゲームセットアップ・アイコンか、ゲームバランス・アイコンのどちらかを選択し、条件や全体法則を変更した場合。

4.FULL SERIAL CHECKING（シリアル・チェック）のモードにおいて、間違った通信データがあって、コンピュータがデータを再送しようとしている場合。これは、回線に異常がある場合に起こります。

5.モデムがリセットされたか、回線の異常によってキャリアーが途切れた場合。

Q：私は、低速のモデムを持っています。ゲームスピードをもっと速くする方法はないでしょうか？

A：双方のプレーヤーがTWO PLAYERSを選択した後に表示されるINITIALISE COMMUNICATIONS画面でDETA LINKのボタン・アイコンをクリックするとモデム用の入力待ちになります。画面上でFULL SERIAL CHECKINGのボタン・アイコンをクリックして、NO SERIAL CHECKINGにして下さい。シリアル・チェック機能を解除すると、通信データが壊れるリスクが大きくなるということを覚えておいて下さい。

アイコンとキーの概要 ICON AND KEY SUMMARY

ポピュラスで使用する全てのアイコンです。

【方向決定と情報用】

スクロール

シールド

【サイコ・フレーム用】

造　成

シンボル

地震

沼

騎　士

火　山

洪　水

ハルマゲドン

【指揮・統率用】

集　合

陣取り

合　体

戦　闘

【ズーム用】

リーダー・シンボル

騎　士

戦　闘

シールド

【ゲームの調整用】

効果音

BGM

ポーズ

ゲームセットアップ

ゲームバランス

メッセージ

ユーザー・サポート

商品同封のユーザーサポート登録ハガキにもれなくご記入の上、弊社ユーザーサポート係までご返送ください。
乱丁・落丁を除き、この取扱説明書は再発行いたしません。
操作方法がわからなかったり、うまく動作しないときは、もう一度マニュアルをよくお読みください。それでも正常に動作しない場合は、以下についてご確認のうえ、どのような状態なのかを明確に記して往復ハガキにてユーザーサポート係までお送りください。

- 商品名
- ご使用の機種の製品名
- モニター、拡張ボードの機種、RAMの容量等(なるべく正確にお願いいたします。)
- MS-DOSのバージョン・ナンバー(VERSION NUMBER)

なお、誠に勝手ではございますが、このソフトウェアのサポートは、ユーザーサポート登録ハガキをご返送いただきましたお客様に限らせていただきます。

〒163 東京都新宿区西新宿2-7-1
新宿第一生命ビル内郵便局私書箱5024号
イマジニア株式会社
ユーザー・サポート係